炎の闘球児 ドッジ弾平

取扱説明書

SUNSOFT

ごあいさつ

このたびはサンソフトのファミリーコンピュータ専用ソフト『炎の闘球児　ドッジ弾平』をお買いあげいただき、誠にありがとうございます。

ご使用になる前に、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用法でご愛用ください。

CONTENTS

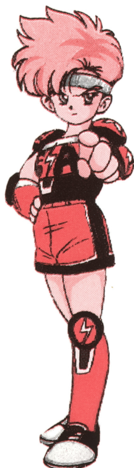
ストーリー……………………………… 1
スーパードッジ基本ルール…………… 3
コントローラー各部の名称…………… 5
ゲームをはじめる……………………… 6
バトルモード…………………………… 7
シナリオモード………………………… 8
キャラクターエントリー……………… 10
ジャンプボール………………………… 12
カードセレクト………………………… 14
バトル画面……………………………… 16
バトルカード…………………………… 18
フォーメーション……………………… 21
判定方法………………………………… 25
選手のステータス……………………… 28

炎の闘球児 ドッジ弾平

〝一撃弾平〟は元気いっぱいの小学生。球川小学校に入学した弾平は、おさななじみの珍念とともに闘球部に入部します。

闘球部では三笠キャプテンをはじめ四天王と呼ばれる先輩たちから厳しい練習をうけ、闘球の楽しさと、きびしさを体験します。持ち前のパワーだけでは通じないことを知った弾平は、特訓につぐ特訓と、親友珍念や先輩たちに助けられながらしだいにチームの中心メンバーとして成長していきます。





そんな弾平の前にあらわれたのが天才プレーヤー二階堂大河。大河のひきいる聖アローズ学院闘球部に苦戦をした弾平たちですが、持ち前のガッツとパワーで引き分けに持ちこみました。

時は流れ、三笠キャプテンや四天王は卒業し、新メンバーではりきる弾平たちに妙なうわさが流れてきます。「聖アローズ学院が謎のチームに負けた!!」弾平たちはその真意を確かめるために聖アローズ学院へむかい、そしてライバルたちとともに、謎のチームを追いかけることに……!?





スーパードッジ基本ルール

●史上最強の格闘球技！

　このゲームのルールは、日本スーパードッジ連盟の定めた「スーパードッジ公式ルール」にもとづいています。

　いままでのドッジボールより格闘色を強め、スリルたっぷりにしたニュースポーツ、スーパードッジのルールについて、かんたんに紹介します。

●チーム構成

　１チームは７人、内野４人、外野３人に分かれ、全員がハチマキ、ゼッケンを身につけます。

●制限時間

　１試合の制限時間は10分です。引き分けの場合は、延長戦で勝負を決めます。（ゲーム中の延長戦は10分です）

●ヒットについて

「ヒット」とは体にボールがあたり、そのボールが地につくまでに捕球できない状況をいいます。

敵チームにボールをヒットされた内野選手は、ハチマキをはずし、ハチマキをしている外野選手と交替します。

スーパードッジでは、一度ヒットされた選手は、その後、敵チームの選手をヒットしても、内野に復帰することはできません。

●攻撃権の移動について

「攻撃権」とは、攻撃をする権利のことをさし、ボールを持っているチームに攻撃権があります。

ラインクロスをすると攻撃権は、相手チームにうつります。

●ラインクロス

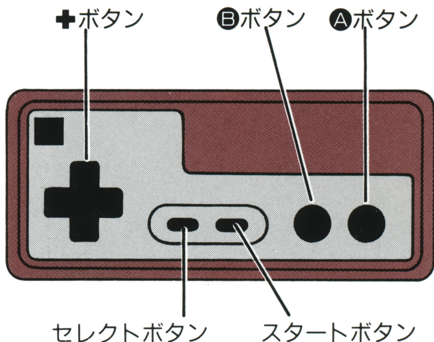
プレイ中には、ラインをふんではいけません。ラインをふんだ場合は、そのプレーは無効です。ボールの権利も相手チームの内野に移動します。

●勝敗の判定

制限時間内に敵チーム全員をヒットするか、時間ぎれのときに、ヒットされていない選手の多いチームが、勝ちとなります。



コントローラー各部の名称

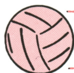


ファミリーコンピュータにカセットを正しくセットし、電源をONにすると、タイトル画面があらわれます。

おことわり

※本ゲームのルールは1991年度、スーパードッジ公式ルールに基づいています。

※ゲームのシステム上やむなく公式ルールにそっていないことがあります。ご了承ください。



ゲームをはじめる

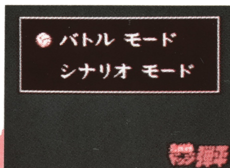
このゲームはスーパードッジの試合に「カードバトル」システムをとりいれ、より楽しく迫力のある闘球ゲームを楽しめるようになっています。



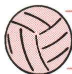
▲タイトル画面

●さあ開始だ！

タイトル画面のときに、スタートボタン、Ⓐボタン、Ⓑボタンのいずれかを押すと、メニュー画面になります。✚ボタンで、バトルモード・シナリオモードのどちらかを選び、Ⓐボタンで決定してください。

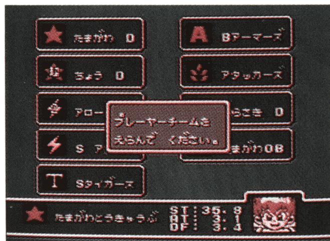


▲メニュー画面



バトルモード

バトルモードでは自分の好きなチームを選び、コンピュータを相手に試合をします。



▲チームエントリー画面

▼チームを決定すると、ほんとうにそのチームでいいのかどうか、確認してきます。



●プレーヤー側のチームを選ぶ

✚ボタンでカーソルⓅを動かしⒶボタン（またはスタートボタン）でチームを決定してください。

Ⓑボタンでキャンセルできます。

●コンピュータ側のチームを選ぶ

同じようにカーソルⒸを動かし戦うチームを決定します。

これから先はシナリオモードと同じです。くわしくは、10ページからを見てください。

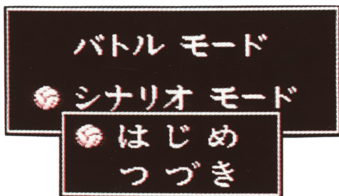


シナリオモード

シナリオモードでは、謎の闘球チームの正体をつきとめるため、さまざまな強敵を相手に、スーパードッジをくり広げます。

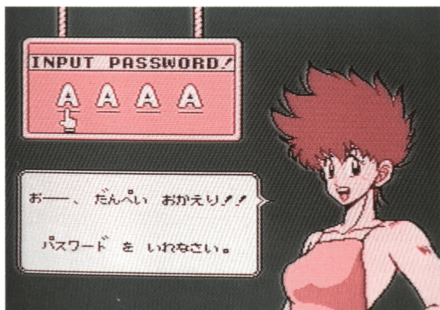
●ゴーファイト！

シナリオモードを選ぶと、「はじめ」からか「つづき」からプレイするかを選ぶウインドウが表示されます。✚ボタンの上下でカーソルを動かしⒶボタンで決定します。



●つづきからやりたい！

「つづき」を選ぶと、パスワード入力画面に変わります。✚ボタンの上下でアルファベットを動かしⒶボタンで決定します。



◀パスワード入力画面

●パスワードをわすれずに!

試合が終了すると、勝敗に関係なくパスワードが表示されます。忘れずにメモしておきましょう。



◀パスワード表示画面



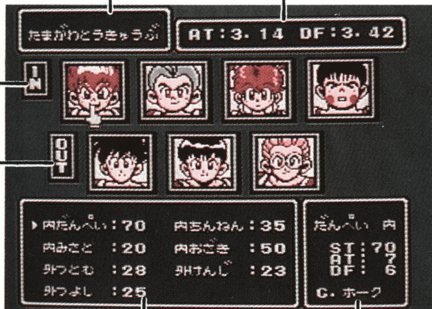
キャラクターエントリー

●画面の説明

内野の選手

チームの平均ステータス
（AT：攻撃力　DF：防御力）

チーム名



◀キャラクターエントリー画面

外野の選手

チームのメンバー

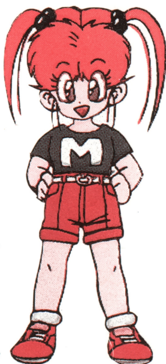
選手のステータス
（✚ボタンの上下で他の選手にかわります）

※バトルモードのときは画面が多少ちがいますが、操作手順は同じです。

●出場選手を選ぶ

✚ボタンでカーソルを動かし、選手を選びⒶボタンを押します。

選手を変えるときは、Ⓑボタンで選手をはずします。



●ポジションを決める

出場する選手を決めると☝カーソルが画面上にでます。

✚ボタンでカーソルを動かし、ポジションを選んだら、Ⓐボタンで決定してください。

ゲーム中、誰かがヒットされたときは、OUT(外野)のいちばん左側の選手から、順に交替していきます。

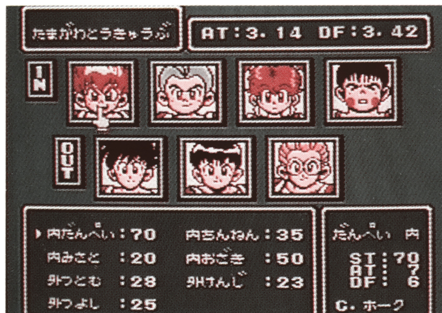
▶内だんぺい	:70	内ちんねん	:35
内みさと	:20	内おざき	:50
外つとむ	:28	外げんじ	:23
外つよし	:25		

※シナリオモードのとき、弾平は必ず試合に出場します。



ジャンプボール

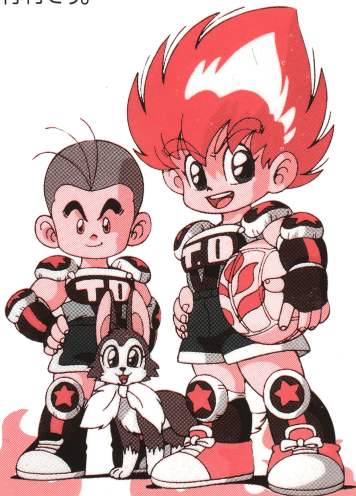
キャラクターエントリー画面のときに、メンバーを決定してスタートボタンを押すと、同じ画面に☝カーソルが出てきます。✚ボタンの左右でカーソルを動かし、ジャンプボールをする選手をⒶボタンで決定します。



▲ジャンプボールをする選手を決める！

ジャンプボールには、背の高い選手が有利です。背の高さはS、M、Lの3つにわけられています。Sが、一番身長が低く、Lが、一番高くなっています。各選手の背の高さは28ページからの「選手のステータス」を見てください。

Tは、ジャンプがすぐれている選手で、Lの選手よりも有利です。



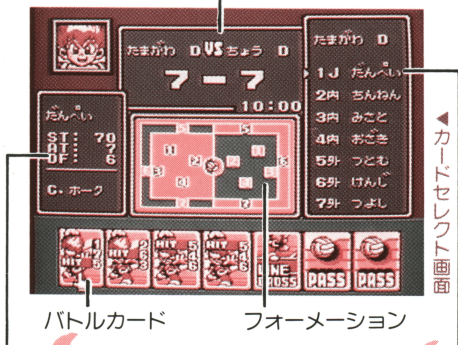


カードセレクト

●3枚のバトルカードを選べ！

カードセレクト画面で✚ボタンの左右でカーソルを動かし、バトルカードを選びⒶボタンで決定します。バトルカードは、選択した順に使われます。（Ⓑボタンでキャンセルできます）

試合をしているチーム名とスコア



◀カードセレクト画面

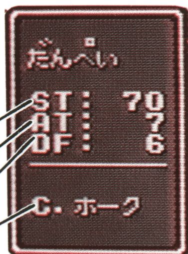
バトルカード　　フォーメーション

選手のステータス

試合に出場しているメンバー（内は内野の選手、外は外野の選手、Jはジャンプボールをする選手）

✚ボタンの上下で試合に出場しているすべての選手のステータスを見ることができます。

●選手のステータスの説明



スタミナ（スタミナが0になるとヒットされたことになり、外野選手と交替します）：ST

アタックポイント：AT

ディフェンスポイント：DF

スーパーショット

カードを3枚選びⒶボタンを押すと、バトル画面に切りかわります。これを繰り返し、制限時間の10分間で、どれだけの選手をヒットできるかを競います。



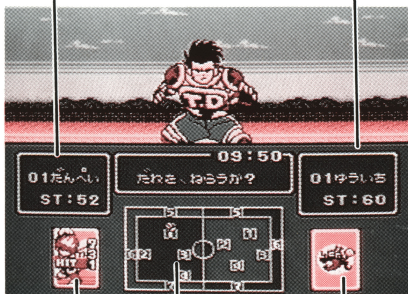


バトル画面

✚ボタンの左右で、だれをねらうか（だれにパスするか）を選び、Ⓐボタンで決定します。

ボールを持っている選手（パスをする相手）

ねらう相手



◀バトル画面

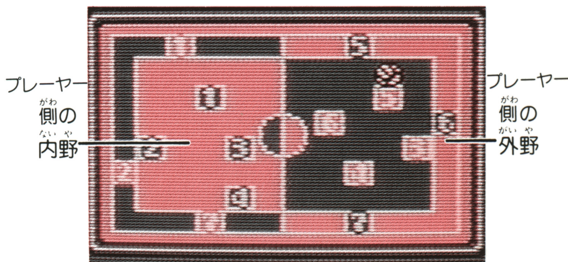
フォーメーション

プレーヤーのバトルカード

敵のバトルカード

●コートの説明

コートの中で点滅している数字は、ショットやパスをする相手です。また、点滅しているボールは、ボールのある位置をあらわします。



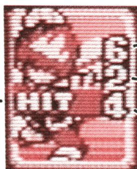
カードの比較はバトル画面でします。くわしくは25ページからを見てください。





バトルカード

バトルカードには選手がとる行動と、カードのステータスが、かかれています。バトルカードにはショット(キャッチ)カード・スーパーカード・パスカード・ラインクロスカードの４種類があります。この４種類をうまくくみあわせて、弾平たちを勝利にみちびいてください。



ターゲットポイント（HIT）

頭部

胴体

足

カードにしるされている３つの数値は、上から順に「頭部」「胴体」「足」のステータスです。

攻撃するときは「HIT」とかかれているターゲットポイントをねらってボールを投げ、その数値がカードステータスとなります。このとき守備側はねらわれたところの数値が、カードステータスです。

ショット(キャッチ)カード



●攻撃(こうげき)のとき

ショット（敵(てき)にボールをぶつけてヒットをねらう）をします。

●守備(しゅび)のとき

キャッチ（敵(てき)のボールをうける）をするか、またはボールをよけます。

スーパーカード



●攻撃(こうげき)のとき

スーパーショットを持(も)つ選手(せんしゅ)が、このカードを使(つか)うと、スーパーショットをし、敵選手(てきせんしゅ)に大(おお)きなダメージをあたえます。また、スーパーショットを持(も)っていない選手(せんしゅ)が使(つか)っても「ショットカード」より多(おお)くのダメージをあたえます。

●守備(しゅび)のとき

「キャッチカード」とまったく同(おな)じです。

パス(パスカット)カード



●攻撃のとき

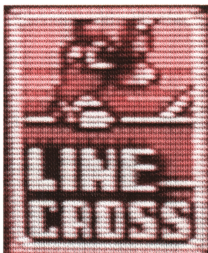
味方へパスをします。

●守備のとき

敵のパスをカットします。

守備側がこのカードを使ったときは、パスカット以外の効果はありません。 パスは「パスカード」か「ラインクロスカード」でしか防げません。

ラインクロスカード



●攻撃のとき

味方の選手がラインを踏んでしまい、ボールは敵に移動してしまいます。

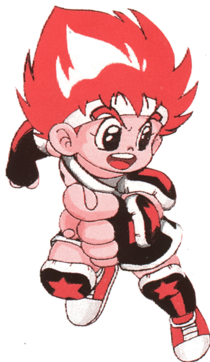
●守備のとき

敵の攻撃をすべて無効にし、攻撃権をうばいます。使用するタイミングに注意すれば、とても便利なカードです。



フォーメーション

フォーメーションは、バトルカードの選び方で変わります。このフォーメーションの変化によって、フォーメーションポイント（Fポイント）が決まります。



フォーメーションは、大きく攻撃型と守備型に分けることができます。

攻撃型(こうげきがた)フォーメーション

1.パスカード + 2.ショット(スーパー)カード +3.ショット(スーパー)カード



+



+



攻撃時(こうげきじ)のF(フォーメーション)ポイント 5 ／守備時(しゅびじ)のF(フォーメーション)ポイント 1

1.ショット(スーパー)カード + 2.ショット(スーパー)カード + 3.パスカード



+



+



攻撃時(こうげきじ)のF(フォーメーション)ポイント4 ／守備時(しゅびじ)のF(フーメーション)ポイント 2

1.パスカード + 2.パスカード + 3.ショット(スーパー)カード



+



+



攻撃時(こうげきじ)のF(フォーメーション)ポイント4 ／守備時(しゅびじ)のF(フォーメーション)ポイント 2

1.パスカード ＋ 2.パスカード ＋ 3.パスカード



＋



＋



攻撃時のFポイント 4　／守備時のFポイント 2

守備型フォーメーション

1.ショット(スーパー)カード ＋ 2.パスカード ＋ 3.パスカード



＋



＋

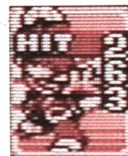


攻撃時のFポイント 1　／守備時のFポイント 5

1.ショット(スーパー)カード ＋ 2.ショット(スーパー)カード ＋ 3.ショット(スーパー)カード



＋



＋



攻撃時のFポイント 2　／守備時のFポイント 4

1.パスカード　＋　2.ショット(スーパー)カード　＋　3.パスカード



＋


＋


攻撃時のFポイント２　／守備時のFポイント４

1.ショット(スーパー)カード　＋　2.パスカード　＋　3.ショット(スーパー)カード



＋

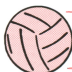

＋


攻撃時のFポイント２　／守備時のFポイント４

基本フォーメーション

上記以外の組み合わせと、ラインクロスカードを含む組み合わせ。

攻撃時のFポイント３　／守備時のFポイント３



判定方法

判定方法は次の通りです。

▼攻撃力

選手のアタックポイント＋カードステータス
＋攻撃時のFポイント

VS

選手のディフェンスポイント＋カードのステータス
＋守備時のFポイント

▲守備力

●判定の結果

攻撃力＞守備力（攻撃力が守備力より大きいとき）

攻撃した選手のアタックポイントの3倍のダイージが、ねらわれた選手スタミナから引かれます。よけてもスタミナは減ります。

攻撃力≦守備力（守備力が攻撃力より大きいか同じとき）

ダメージはあたえられません。ねらわれた選手はボールをキャッチするか、よけます。

●具体例

◆プレーヤー側

★弾平がボールを持っている。

弾平のアタックポイントは7です。

1枚目のカードのステータスは6です。

1. ショット+2. パス+3. ショットの3枚のカードを選ぶ。

▶ 

+ 

+ 

3枚のカードのフォーメーションポイントは2です。

◆コンピュータ側

★大河がねらわれている。

大河のディフェンスポイントは7です。

1枚目のカードのステータスは2です。

1. ショット+2. パス+3. パスの3枚のカードを選ぶ。

▶ 

+ 

+ 

3枚のカードのフォーメーションポイントは5です。

◆プレーヤー側		◆コンピュータ側
（7 ＋ 6 ＋ 2）	VS	（7 ＋ 2 ＋ 5）
弾平　カード フォーメーション		大河　カード フォーメーション

15>14となり

大河は弾平のアタックポイント7の3倍のダメージ21をうけます。

▶大河のスタミナ65ーダメージ21＝のこり44

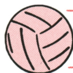
このようにして、選手のスタミナが0になると、その選手はヒットされたことになります。

●勝敗の判定

どちらかのチームの7人全員がヒットされるか、制限時間の10分間がすぎると試合終了ですが、同点の場合は、もう10分間の延長戦を行ないます。

延長戦は試合を終了したときの状態のまま（スタミナ・得点など）開始されます。

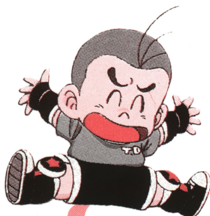
※延長戦は、スーパードッジの公式ルールでは5分か10分ですが、このゲームでは10分間です。

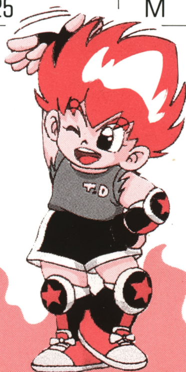


選手のステータス

●球川小闘球部

名前	アタックポイント	ディフェンスポイント	スタミナ	スーパーショット	サイズ
だんぺい	7	6	70	●	S
おざき	4	4	50		L
つとむ	3	3	28		M
ちんねん	3	6	35		S
みさと	1	1	20		M
けんじ	2	2	23		M
つよし	2	2	25		M





●球川小超闘球部

名前	アタックポイント	ディフェンスポイント	スタミナ	スーパーショット	サイズ
ゆういち	6	5	60	※●	L
ゆうじ	6	6	45	※●	M
いわたに	3	3	30		L
しゅうじ	2	3	23		S
ほし	3	2	25		M
なみき	3	2	25		M
まさおみ	2	3	28		M

※２人が同じフィールドにいないと使えません。

●聖アローズ ２軍

名前	アタックポイント	ディフェンスポイント	スタミナ	スーパーショット	サイズ
ひだか	6	5	50		M
かんだ	4	4	46		L
うえはら	5	3	28		M
いいだ	3	4	26		M
いのうえ	3	4	25		M
ふくだ	5	4	30		M
かねこ	4	3	23		M

●聖アローズ

名前	アタックポイント	ディフェンスポイント	スタミナ	スーパーショット	サイズ
たいが	7	7	65	●	M
いがらし	6	6	60	●	L
みたむら	3	4	45		L
かずひこ	4	6	38		M
りょう	4	5	30		M
まこと	3	4	35		M
くすのき	3	5	32		M

●ストリートタイガース

名前	アタックポイント	ディフェンスポイント	スタミナ	スーパーショット	サイズ
おきた	8	5	45		M
いちかわ	7	4	38		M
やまふじ	6	3	30		M
ささき	7	4	28		M
まつだ	7	2	32		L
こうの	6	2	26		M
まえたに	7	3	29		M

●ブラックアーマーズ

名前	アタックポイント	ディフェンスポイント	スタミナ	スーパーショット	サイズ
あらし	8	7	68	●	M
たかやま	6	7	65	●	L
ゆうき	6	5	52		M
うさみ	5	7	38		S
ふわ	6	4	56		L
おがた	5	5	48		M
はっとり	5	4	45		M

●土佐アタッカーズ

名前	アタックポイント	ディフェンスポイント	スタミナ	スーパーショット	サイズ
さかもと	7	9	58	●	T
かつらぎ	6	8	54		T
あらきだ	6	7	51		T
かおる	5	7	48		T
はりま	6	8	43		T
みさき	6	7	45		T
ことうげ	5	8	42		T

●荒崎小闘球部

(あらさきしょうとうきゅうぶ)

名前	アタックポイント	ディフェンスポイント	スタミナ	スーパーショット	サイズ
りくおう	9	9	85	●	L
こいずみ	7	6	58		M
たき	7	6	54		M
つのだ	7	6	41		M
みさわ	6	5	49		M
けん	9	3	80		L
ごう	8	3	77		L

●球川小闘球部 OB

(たまがわしょうとうきゅうぶ)

名前	アタックポイント	ディフェンスポイント	スタミナ	スーパーショット	サイズ
みかさ	6	7	60		L
ひうら	7	6	50		M
かざみ	5	7	42		S
ひじかた	6	5	54		L
はやみ	6	5	48		M
かじやま	5	5	45		M
あべ	4	5	41		M

●使用上の注意

1. 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管および強いショックを避けてください。
2. 端子部に手を触れたり、水にぬらすなど汚さないようにしてください。故障の原因となります。
3. シンナー・ベンジン・アルコール等の揮発油でふかないでください。カセットが傷みます。
4. ゲーム時はなるべくＴＶ画面から離れてください。
5. 長時間ゲームをする時は、健康のため約２時間ごとに10分～20分の小休止をしてください。
6. ご使用後はＡＣアダプタをコンセントから必ず抜いておいてください。

■おことわり

商品の企画・生産には万全の注意を払っておりますが、万一誤動作等を起こすような場合がございましたらおそれ入りますが、弊社まで御一報ください。

尚、ゲーム内容についてのお問い合わせにはおこたえできませんのでご了承ください。



サン電子株式会社
〒483 愛知県江南市古知野町朝日250 TEL.(0587)55-3500
テレフォン案内：(0587)55-1120